

MINI DIVERCITY

MAXIME TARDIF

Règlements

8+ 15'-20' 1-7

L'archipel d'îles de DiverCity est un écosystème unique contenant une multitude d'espèces marines vivant en harmonie. Malheureusement, ce n'est pas tout le monde qui apprécie cet environnement à sa juste valeur. Récemment, des entreprises ont décidé d'exploiter les ressources naturelles multiples de l'archipel, ce qui pourrait avoir des conséquences désastreuses sur la région! Votre équipe de plongeurs doit combattre contre les entreprises et montrer au gouvernement qu'un nombre assez grand d'espèces vivent dans l'archipel pour le transformer en parc national avant que les industries de la pêche, du pétrole, et du tourisme viennent tout détruire!

Serez-vous capable d'identifier un nombre suffisant d'espèces, et ainsi prouver la diversité incroyable de DiverCity avant qu'il ne soit trop tard?

CONTENU DE LA BOÎTE

- 12 jetons Espèces
- 107 cartes séparées en :
 - 60 cartes Espèces A
 - 27 cartes Corporations B
 - 8 cartes Plongeurs C
 - 6 cartes Échelle D
 - 6 cartes Hôtels E
- 1 livre de règlements

MISE EN PLACE

- Mélangez séparément les cartes Espèces A et les cartes Corporations B et faites une pile de chaque.
- Distribuez une carte Plongeurs C à chaque joueur, aléatoirement ou au choix de chacun. Révélez-les.
- Construisez l'échelle des espèces en disposant les cartes Échelle D en une colonne, tel que montré ci-bas.
- Placez les 12 jetons Espèces par-dessus leur espèce correspondante dans l'échelle.
- Placez les 6 cartes Hôtels E autour de l'échelle des espèces, côté «île» vers le haut.
- Distribuez aléatoirement 3 cartes Espèces (4 en mode 2 joueurs) à chaque joueur. **Ne regardez pas vos espèces!**
- Choisissez le Joueur Actif.

Ce sera la personne qui aura été en contact avec de l'eau en dernier, soit en nageant ou en prenant une douche ou un bain.

Note: Le 7e joueur peut être joué dans la variante industrialiste seulement ! (voir page 2)



OBJECTIF DE LA PARTIE

Les joueurs doivent travailler en équipe contre les entreprises, alors vous gagnez ou perdez tous ensemble.

Vous gagnez

- Si vous sauvez un nombre d'espèces lié au niveau de difficulté choisi.

Vous perdez (les Corporations l'emportent)

- Si les Corporations éliminent un nombre d'espèces lié au niveau de difficulté choisi.
- ou
- Si les 6 hôtels sont construits.
- ou
- Si vous ne pouvez plus accomplir aucune action.



Extinction

ESPÈCES SAUVÉES OU ÉLIMINÉES

Une espèce sauvée est une espèce dont le jeton est sorti de l'échelle des espèces du côté survie.



Une espèce éliminée est une espèce dont le jeton est sorti de l'échelle des espèces du côté extinction.

Une fois qu'une espèce a été sauvée ou éliminée, son jeton ne peut plus être déplacé.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les deux règlements les plus importants de la partie sont :

- Personne ne peut regarder les espèces dans sa main.** Seuls les autres joueurs peuvent les regarder.
- Les joueurs ne peuvent pas discuter de stratégie.** Vous êtes en plongée dans différentes sections de l'archipel.

Le jeu se joue en rondes, chaque ronde divisée en 2 tours :



Le tour des corporations

Le tour des plongeurs

Dès qu'un des critères de victoire ou défaite de la section « objectif de la partie » est accompli, la partie prend fin immédiatement.

LE TOUR DES CORPORATIONS

Le Joueur Actif retourne la première carte du paquet Corporations, applique ses conséquences, et la défausse. Il y a trois types de cartes Corporations :



La plate-forme pétrolière

Au diable les coraux ! L'argent du pétrole, il n'y a que ça de vrai !

Sans regarder son côté Espèce, le Joueur Actif se défausse d'une carte Espèces de sa main. Révélez-la. Si l'espèce n'est pas déjà sauvée ou éliminée, déplacez son jeton Espèces d'une case vers l'extinction. Le joueur pioche une nouvelle carte Espèce.



Le bateau de pêche à la dynamite

Illégal ou pas, exploser les coraux, ça rapporte !

Retournez la première carte du paquet Espèces et défaussez-la. Si l'espèce n'est pas déjà sauvée ou éliminée, déplacez son jeton Espèce d'une case vers l'extinction.

Exemple : le bateau de pêche à la dynamite retourne un Nudibranche. Déplacez son jeton d'une case vers l'extinction, soit de la zone en vert vers la zone en bleu.



Les hôtels

Les touristes peuvent polluer les plages autant qu'ils le veulent, tant que c'est payant !

Retournez les deux cartes hôtels qui correspondent aux symboles affichés sur leur carte Corporations vers leur côté hôtel. Les cartes déjà tournées du côté hôtel restent de ce côté.

On applique les conséquences du haut vers le bas pour les cartes à plus d'une conséquence.



L'icône des Corporations figurant sur certaines cartes n'est utilisée que dans la variante pour débutants (voir en page 2).

La défausse des cartes Corporations est située à côté de la pile Corporations.

LE TOUR DES PLONGEURS

À votre tour, choisissez 1 des 3 actions suivantes :

1. Jouer une carte Espèces

Vous avez découvert une espèce dans les coraux !



Choisissez une carte Espèces de votre main sans regarder son côté Espèce, puis révélez-la et défaussez-vous en. Si l'espèce n'est pas déjà sauvée ou éliminée, déplacez son jeton Espèces d'une case vers la survie. Piochez une nouvelle carte Espèces.

Exemple : Vous jouez un crabe. Déplacez son jeton d'une case vers la survie. Le crabe est maintenant dans la zone en vert, la prochaine fois, ce sera la survie permanente !



2. Utiliser votre Walkie-Talkie

Vous informez vos collègues des espèces dans les environs !

Énoncez une à une, en mentionnant leur nom et emplacement, toutes les espèces dans les mains d'un autre joueur.

Ceci est la seule façon de partager directement de l'information durant la partie.

3. Fermer un hôtel

Vous avez contribué à protéger l'habitat d'une espèce !

Défaussez-vous d'une carte Espèce de votre main et retournez une carte hôtel de votre choix vers son côté île. Piochez une nouvelle carte Espèces.

Utiliser cette action ne déplace aucun jeton Espèce.

Fin du tour des plongeurs

Le joueur à la gauche du Joueur Actif devient le nouveau Joueur Actif et on passe au nouveau tour des Corporations.

CARTES PLONGEURS

Les cartes Plongeurs ne peuvent être utilisées qu'une fois par partie (voir leurs effets en page 2 de ce livre).

Elles ne peuvent être utilisées que durant le tour d'un Plongeur, avant ou après son action.

Utiliser une carte Plongeur ne compte pas pour une action.

Une fois utilisée, une carte Plongeur est retournée face contre table et ne peut plus être utilisée de la partie.



RÈGLES ADDITIONNELLES ET INFORMATION

Les joueurs peuvent, en tout temps, inspecter les défausses et constater quelles cartes Corporations ou Espèces ont été défaussées.

Quand il n'y a plus de cartes Corporations dans la pile, mélangez la défausse pour en faire une nouvelle pile.



Félicitations ! Vous avez convaincu le gouvernement de transformer l'archipel d'îles de DiverCity en parc national protégé !

- 1 des 3 conditions de victoire des Corporations est remplie.** Ces conditions sont détaillées dans la section Objectif de la partie.



Catastrophe ! L'avarice des Corporations a détruit le bel archipel de DiverCity !



EFFETS DES CARTES PLONGEURS



Spécialiste en endurance
Je plonge profondément et pendant plus longtemps.

Sur l'échelle des espèces, déplacez un jeton Espèces dans la colonne rouge vers la colonne bleue.



Spécialiste en plongée
Je plonge plus rapidement et efficacement.

Sur l'échelle des espèces, déplacez un jeton Espèces dans la colonne bleue vers la colonne verte.



Capitaine
Une équipe unie triomphe !

Ordonnez à un joueur de jouer une carte Espèces de sa main sans dire laquelle jouer. Si l'espèce n'est pas déjà sauvée ou éliminée, déplacez son jeton Espèces d'une case vers la survie. Le joueur pioche une nouvelle carte Espèce.



Environnementaliste
Je limite l'impact du tourisme sur l'écosystème.

Retournez une carte hôtel vers son côté île.



Visionnaire
Je vois venir les problèmes.

Regardez les 4 prochaines cartes de la pile Corporations, puis remettez-les sur le dessus dans l'ordre que vous voulez. Vous pouvez en discuter avec les autres joueurs. Dans la variante industrialiste, regardez la main du joueur Industriel et défaussez 2 cartes.



Explorateur
Ma curiosité n'a pas de limite.

Regardez votre propre main pour connaître vos espèces.



Nageuse Olympique
Je suis la plus rapide !

Jouez une carte Espèces de votre main sans regarder son côté Espèce. Si l'espèce n'est pas déjà sauvée ou éliminée, déplacez son jeton Espèces d'une case vers la survie. Piochez une nouvelle carte Espèce.



Spécialiste en communications
Jamais trop de Walkie-Talkie !

Énoncez une à une, en les nommant, toutes les espèces dans les mains d'un autre joueur.

VARIANTES FACILES



Variante pour débutants

- Ne jouez pas avec les cartes Plongeurs. Ignorez l'effet supérieur des cartes Corporations doubles, indiqué par l'icône ci-haut.
- Quand l'action Walkie-Talkie est utilisée, le joueur en bénéficiant peut retourner ses cartes de façon permanente. Le joueur n'a donc plus à se souvenir de ses cartes. Quand le joueur pioche de nouvelles cartes, on les ajoute à la main comme avant, c'est-à-dire face cachée vers le joueur.
- Nouveau niveau de difficulté - Plongée en apnée ! Sauvez 4 espèces pour gagner, laissez les Corporations éliminer 6 pour perdre.

Variante équipe complète

Les joueurs choisissent autant de cartes Plongeurs qu'ils veulent, et se les divisent entre eux. Certains joueurs peuvent ainsi se retrouver avec plus d'une carte Plongeur.

Toutes les règles des variantes sont optionnelles et interchangeable de façon à créer votre propre expérience de jeu !



VARIANTES DIFFICILES

Variante de l'industrialiste

- Dans cette variante, un joueur incarne les industries.
- Durant la Mise en Place, l'industrialiste pioche une main de 4 cartes Corporations.
- Au lieu de jouer le tour standard des Corporations, l'industrialiste choisit une carte de sa main et la joue, appliquant ses conséquences.
- L'industrialiste remplit ensuite sa main à 4 cartes.
- L'industrialiste remporte la partie en accomplissant un des 3 objectifs des Corporations !
- Cette variante seulement permet une partie à 7 joueurs.

Variante solo

- Jouez comme si vous incarniez 2 joueurs différents, suivant les règles de mise en place à 2 joueurs.
- Laissez vos 2 groupes de 4 cartes Espèces sur la table, vous n'avez pas le droit de regarder quelles sont vos espèces dans les 2 groupes, à l'exception de...
- Quand vous utilisez l'action Walkie-Talkie, retournez les cartes Espèces du «joueur» opposé vers leur côté Espèce. Quand vous piochez une nouvelle carte Espèces, ne la retournez que lors d'une prochaine utilisation du Walkie-Talkie.
- Le reste de la partie se déroule normalement.

Variante Duel

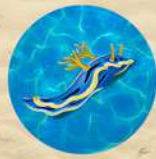
Jouez la partie avec un joueur utilisant les règles solo ci-haut, et l'autre joueur incarnant l'industrialiste.

Variante réaliste

- Puisque vous êtes en plongée, vous ne pouvez pas parler et dire aux autres joueurs les espèces qu'ils ont en main. Vous ne pouvez communiquer qu'en faisant des signes !
- Si vous avez besoin de recommandations sur les signes possibles, visitez ce site : <https://ambergriscaye.com/photogallery/130715.html>

LES 12 ESPÈCES DE DIVERCITY (À DES FINS ÉDUCATIONNELLES)

L'information sur les espèces vient de www.wikipedia.com et peut de ne pas être exacte.



Nudibranche

Aussi appelés escargots de mer, environ 2,300 espèces de nudibranche vivent sur Terre, en presque autant de couleurs ou de formes différentes, ce qui leur a mérité toutes sortes de surnoms.



Crabe

La famille des crabes est très large et diversifiée, contenant 6,793 espèces, et est très répandue sur la planète puisqu'ils peuvent vivre dans l'océan, dans l'eau douce, ou sur la terre également.



Requin-marteau

Un conglomérat de 9 espèces différentes, la plupart en voie de disparition, les requin-marteaux sont identifiables par la forme particulière de leur tête.



Poisson-hérisson tacheté

Ces poissons regroupant 18 espèces peuvent être retrouvés dans plusieurs habitats à travers le monde, notamment les récifs de coraux. À l'âge adulte, ils peuvent atteindre une longueur de 50 cm !



Poisson-mandarin

Aussi appelé mandarin dragonet, le poisson-mandarin est un petit poisson (6 cm) membre de la famille des «dragonets», regroupant plus de 182 espèces. Puisqu'il est difficile dans son alimentation, il est déconseillé de garder ce poisson dans un aquarium, il vaut donc mieux le laisser dans son habitat naturel !



Raie Manta

Les plus grandes raies peuvent atteindre jusqu'à 7 mètres d'envergure ! Bien que grandes, les raies se nourrissent de zooplanctons et ne sont pas tout particulièrement dangereuses pour les humains. La raie Manta est une espèce menacée due à la pollution et à la pêche.



Homard

Regroupant environ 75 espèces connues, les homards peuvent vivre jusqu'à 45 - 50 ans dans la nature. Dans un aquarium, les homards deviennent rapidement agressifs et se mangent entre eux. Il est donc préférable de les laisser là où ils sont confortables : dans la mer !



Anguille

Les anguilles sont des prédateurs marins. Il y a environ 800 espèces différentes d'anguilles, et l'anguille électrique, plus près de la carpe, n'en est pas une ! Les anguilles naissent en eau salée, migrent en eau douce, et retournent en eau salée à l'âge adulte.



Pieuvre

La pieuvre est une espèce marine fascinante pour l'homme depuis fort longtemps. Dotée de 8 tentacules, la pieuvre est l'une des espèces invertébrées les plus intelligentes et les plus diversifiées sur Terre. On en compte environ 300 espèces différentes.



Tortue de mer

Les tortues de mer font partie du plus ancien groupe de reptiles au monde, plus vieux que les serpents et les crocodiles. Elles sont apparues il y a 157 millions d'années, et on en compte 327 espèces aujourd'hui, dont la grande majorité sont en voie d'extinction.



Huître

On compte maintenant 178 espèces d'huîtres appartenant à la famille des Ostreidae, ou « vraies huîtres ». Les huîtres perlières ne font pas partie de cette famille, mais plutôt de la famille des Pteriidae.



Étoile de mer

L'étoile de mer est une espèce qui existe depuis 450 millions d'années, et vit dans les océans à partir de la surface jusqu'à une profondeur de 6 km. On en trouve environ 1500 espèces de par le monde, dans plusieurs types d'habitat.

CRÉDITS

Concepteur : Maxime Tardif
Illustrations : Gong Studios
Design graphique : Gong Studios, Simon Bélanger et Jason Simard
Règles en Français : Maxime Tardif, Matthew Legault, Simon Bélanger, et Jason Simard
Développeurs Sphere Games : Maxime Tardif, Simon Touzel et Simon Bélanger

Information sur les espèces prise sur www.wikipedia.org

Suivez-nous sur Facebook et Twitter pour rester informé sur nos prochains jeux !

Remerciements spéciaux : Gilbert Tardif, André Desjardins, Isabelle Touchette, François-Xavier Bélanger, Mathieu Paradis, Simon-Pierre Caron, Kathleen Pouliot, Vincent Séguin-Larouche, Vincent Tardif, Hélène Cayer, Florence Tardif, Isabelle Paré, Alexandre Bernard-Rannou, Émilie Pageau, Joël Lapointe, Rafael Lefebvre, Sabrina Pageau, et Philippe Joncas.

Mini DiverCity © Sphere Games 2017
sphergames.ca



Jacques Cousteau

Un explorateur, cinéaste, inventeur, scientifique, photographe, auteur et chercheur Français qui a vécu de 1910 à 1997. Il a dévoué sa vie à l'étude des fonds marins et des espèces y vivant. Il est co-créateur de Aqua-Lung, a été un pionnier des recherches en conservation marine, et était un membre de l'Académie Française et officier de la navale Française.